

Fabian Grigat

Martin Hennig, Marcel Schellong (Hg.): Überwachung und Kontrolle im Computerspiel

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/20177>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Grigat, Fabian: Martin Hennig, Marcel Schellong (Hg.): Überwachung und Kontrolle im Computerspiel. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 40 (2023), Nr. Sonderpublikation 1, S. 96–97. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/20177>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Martin Hennig, Marcel Schellong (Hg.): Überwachung und Kontrolle im Computerspiel

Glückstadt: Werner Hülsbusch 2020, 239 S., ISBN: 9783864881626, EUR 28,90

Die Themen ‚Kontrolle‘ und ‚Überwachung‘ haben spätestens mit George Orwells Roman *1984* (1949) Einzug in die Populärkultur erhalten. Dass diese Themen gerade in Zeiten der ubiquitären digitalen Vernetzung und des ‚Gläsernen Menschen‘ relevanter denn je sind, wurde vor allem durch die NSA-Affäre im Jahr 2013 noch einmal verdeutlicht. Seitdem haben sie sowohl thematisch vermehrt Einzug in diverse Games gehalten, als auch den Umgang mit Spielen, Plattformen und deren Datenspeicherung in ein anderes Licht gerückt. Der vorliegende Sammelband der beiden Medienwissenschaftler Martin Hennig und Marcel Schellong widmet sich diesen Themen in zwölf Beiträgen und untersucht „die Fortschreibung konventioneller Kontroll- bzw. Überwachungsnarrative im Computerspiel genauso wie auch die Veränderungen dieser Narrative durch die interaktiven Möglichkeiten des Mediums Computerspiel“ (S.9). Der Band unterteilt sich dabei in drei verschiedene Sektionen. Die ersten fünf Beiträge werden unter der Überschrift „Überwachung und Kontrolle als Spielmotive“ subsumiert und beschäftigen sich mit Games, in denen Überwachung und Kontrolle Teil der Handlung und

des Gameplays sind. Dabei gibt es sowohl Beiträge – wie den von Simon Hagemann, der sich mit dem Thema *dataveillance* über mehrere Spiele hinweg beschäftigt – als auch Texte wie Martin Ramms *close reading* des Spiels *Observer* (2017), in dem er eine ausführliche Analyse der ludologischen und narratologischen Elemente dieses Spiels anstellt.

Die zweite Sektion widmet sich der „Überwachung und Kontrolle des Spiels“, wobei technische und spielmechanische Aspekte in den Fokus rücken. Stefan Hölzgens Artikel „Das magische Panoptikum“ ist hier besonders zu erwähnen. Sein Text beschäftigt sich damit, wie es Computern technisch möglich ist, Spieler_innen beziehungsweise deren Eingaben zu überwachen. Hierbei spricht er von einer „Überwachungs-Feedback-Schleife“ (S.127), in der Interfaces von Spielen als Vermittler zwischen der spielenden Person, die das Spielgeschehen überwacht, und dem Spiel, das wiederum die Handlungen der Spielenden überwacht, dienen (vgl. S.127). Dabei bietet er detaillierte informationstechnologische Einsichten und analysiert anhand des *light gun shooters Crossbow* (1983), welche Kontroll- und Überwachungsprozesse für Computersysteme vonnöten

sind, um ihre Peripheriegeräte akkurat abzufragen (vgl. S.149f.).

Die Artikel der dritten Sektion behandeln „Digitale Spiele als Teile von Überwachungs- und Kontrollgesellschaften“. Ilona Mader eruiert hier, inwieweit die von Spieler_innen preisgegebenen Daten von Games und den Plattformen, auf denen diese vertrieben werden, „dazu genutzt werden (können), das Spiel-, Sozial- und Konsumverhalten von Spieler_innen zu beeinflussen“ (S.245). Dabei geht sie sehr differenziert vor und ordnet ihre Annahmen, die ohne einen Blick hinter die Kulissen von Plattformen wie Steam teils nur Spekulation sein können, stets ein (vgl. S.255). Bernhard Runzheimer zeigt mit seinem Beitrag „Gotta monitor them all“ anhand von *Pokémon Go* (2016) beispielhaft auf, wie geobasierte Apps Achievements und Sammelsysteme dazu nutzen, Spieler_innen langfristig zu binden (vgl. S.278). Denn mithilfe ihrer Bewegungsdaten lassen sich laut Runzheimer unentdeckte tiefgreifende Einblicke in den Alltag der Nutzer_innen gewinnen (vgl. S.281f.).

Die Vielzahl an verschiedenen Zugängen zu digitalen Spielen,

die dieser Sammelband bereitstellt, ist positiv zu bewerten. Dass den Autor_innen offenbar weitgehende Freiheiten beim Verfassen ihrer Texte gewährt wurde, führt aber gleichzeitig zu einer gewissen Uneinheitlichkeit in den Formalia. So ist einigen Artikeln ein Abstract vorangestellt, anderen wiederum nicht. Ein einziger Beitrag hat nummerierte Unterkapitel und nutzt das generische Maskulinum, während der Rest gendersensible Sprache verwendet. Diese Inkonsistenz zieht sich in gewisser Weise auch inhaltlich durch die Beiträge – so wird in der ersten Sektion beispielsweise in mehreren Texten auf dieselben Beispiele Bezug genommen, diese dann auch mehrfach inhaltlich vorgestellt, was auf Leser_innen des gesamten Sammelbandes redundant wirkt. Dennoch lässt sich festhalten, dass das Forschungsinteresse der beiden Herausgeber durchaus erfüllt wurde und sich ein Sammelband präsentiert, der vor allem dafür geeignet ist, sich einen kursorischen Überblick über das Themenfeld zu verschaffen.

Fabian Grigat (Marburg)